



REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 013 885  
⑫ Número de solicitud: 8901326  
⑬ Int. Cl.ª: G07F 17/34

⑭

PATENTE DE INVENCION

A6

⑭ Fecha de presentación: 05.08.88

⑮ Fecha de anuncio de la concesión: 01.06.90

⑯ Fecha de publicación del folleto de patente:  
01.06.90

⑰ Titular/es: José García Román  
Hermanos Machado, nº 59 - 8º  
46009 Valencia, ES

⑱ Inventor/es: García Román, José

⑲ Agente: Ungría Goiburu, Bernardo

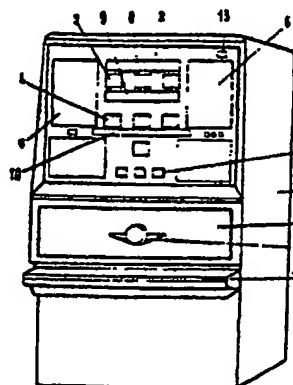
⑳ Título: Máquina recreativa.

㉑ Resumen

Máquina recreativa.

Máquina recreativa del tipo de las accionadas por monedas y de las que otorgan premios en metálico, de acuerdo con la consecución de combinaciones que se pueden establecer aleatoriamente mediante una serie de figuras o signos previstos en un conjunto de tres rodillos o elementos móviles.

La máquina incorpora como novedad un segundo juego de rodillos alineado con el primero, siendo aquel actuado paso a paso por pulsadores accionados por el propio jugador, permitiendo a este optar a un premio correspondiente a la cantidad acumulada en las diferentes jugadas, y que además aparece reflejada en el propio panel de señalización. Asimismo, la combinación que se consiga con ese segundo juego de rodillos puede ser coincidente con una de las combinaciones establecidas como premio parcial, para optar a un doble premio.



## DESCRIPCION

La invención que se describe en esta memoria trata de una máquina recreativa, de las que funcionan con la introducción de monedas, y dan premios en metálico de acuerdo con lo establecido por las leyes sobre la materia, y a la que se le ha dotado de unas características especiales a través de las cuales presenta nuevos alicientes para el jugador que puede ver premiado su acierto con una cantidad importante, ya que los porcentajes destinados a premios van acumulándose en un contador especial y visible en el frontal de la máquina.

Existen en el mercado numerosas máquinas del tipo de la que es objeto de esta solicitud, que comprenden en líneas generales uno o más conjuntos de rodillos en los cuales van situados signos y figuras que aleatoriamente y a través de sistemas electrónicos con programación, giran para componer combinaciones diferentes que al coincidir con las programadas obtienen premios de diferentes valores.

Previa la introducción de las monedas y a través de un pulsador, o bien una palanca de mando, e incluso mediante un temporizador automático se acciona el mecanismo que pone en marcha todo el sistema.

La máquina recreativa que se describe comprende tres pulsadores en el panel frontal de juego, que al ser pulsados antes del juego o durante su desarrollo, cambia las figuras de uno, dos o tres de los rodillos dispuestos en una situación independiente de la convencional de los rodillos normales de juego, que van cambiando las figuras y se paran automáticamente, marcando la combinación que si es coincidente con la de la segunda fila de rodillos, consigue el premio acumulado en los distintos juegos realizados y no premiados.

Al mismo tiempo, también, si la combinación coincide con una de las combinaciones establecidas como premio parcial, se cobre este automáticamente.

La máquina en reposo, o sea sin jugar, tiene

en continuo movimiento los rodillos, mostrando las distintas combinaciones de premio que puede conseguir el jugador.

Al introducir la moneda, el jugador dispone de la oportunidad de cambiar la combinación en la segunda fila de rodillos, por medio de los correspondientes pulsadores.

Todos los mecanismos van encerrados en un mueble en el que aparece el panel de juego con la iluminación adecuada, así como los pulsadores correspondientes para todas las combinaciones, así como palanca y pulsador de mando voluntario, ranura para introducir monedas y bandeja de recogida de premios.

Se adjunta una lámina de dibujo, en cuya figura única se muestra el mueble que compone exteriormente la máquina, visto en perspectiva.

Como ejemplo práctica de realización de la máquina de juego, vemos que se compone de un mueble vertical, generalmente paralelepípedo rectangular -1-, en cuya parte frontal superior aparece el panel -2- donde van los distintos indicadores y elementos de actuación para el juego.

Se han dispuesto dos filas -3- y -4- de tres ventanas cada una. La superior -3- deja ver los rodillos de tipo convencional con sus signos y figuras que, al coincidir con cualquiera de las combinaciones estipuladas y representadas en las tablas laterales -5- y -6- dan los premios programados aleatoriamente.

En la inferior -4- los rodillos con sus figuras, pueden ser cambiados, por giro, paso a paso, a través de los pulsadores -7- correlativamente situados por debajo de aquellos. Los espacios -8- -9- y -10- corresponden a indicadores para facilitar el manejo. El espacio -11- corresponde a una indicación luminosa de premio.

En la cara frontal del pupitre -12- esta situada la palanca -13- de accionamiento manual de puesta en juego. Debajo aparece la bandeja -14- para recogida de premios.

En la parte superior frontal del mueble esta situada la ranura -15- de introducción de monedas.

**REIVINDICACIONES**

1. Máquina recreativa, que comprende un mueble en cuyo interior van dispuestos todos los mecanismos electrónicos programados para la actuación selectiva y aleatoria de una línea de tres rodillos giratorios, dotados con figuras y signos con los cuales se forman diferentes combinaciones que al coincidir con las programadas optan a un premio inmediato, estando provisto además de un monedero para puesta en funcionamiento de la máquina y depósito de monedas para premio, así como una bandeja de recogida de estos, cuya

máquina se pone en movimiento, una vez introducidas las monedas mediante contacto establecido con una palanca-balancín de acción manual, y se caracteriza porque en alineación con el primer conjunto de tres rodillos dispone de otro similar que es actuado paso a paso por correspondientes pulsadores para que el jugador pueda elegir la combinación deseada con opción al premio de la cantidad acumulada en las diferentes jugadas, que esta reflejada en la parte superior del panel, pudiendo ser coincidente, además, con las combinaciones del programa con opción a los dos premios.

15

20

25

30

35

40

45

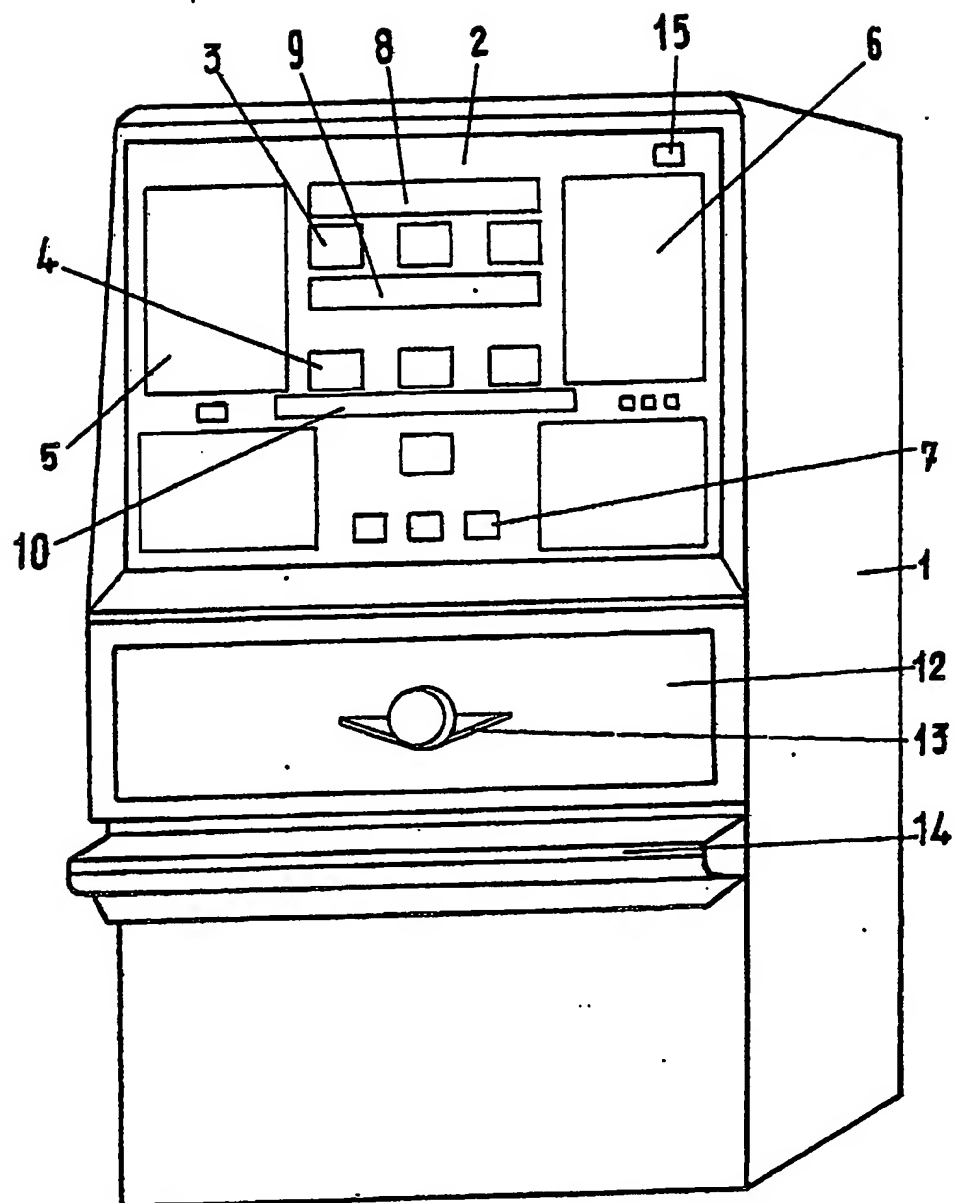
50

55

60

65

2 013 885





REGISTRO DE LA  
PROPIEDAD INDUSTRIAL  
ESPAÑA

⑪ N.º de publicación: ES 2 013 885

⑫ Número de solicitud: 3901326

⑬ Int. Cl.º: G07F 17/34

⑭

## PATENTE DE INVENCION

A6

⑮ Fecha de presentación: 05.08.88

⑯ Fecha de anuncio de la concesión: 01.06.90

⑰ Fecha de publicación del folleto de patente:  
01.06.90

⑲ Titular/es: José García Román  
Hermanos Machado, nº 59 - 8º  
46009 Valencia, ES

⑳ Inventor/es: García Román, José

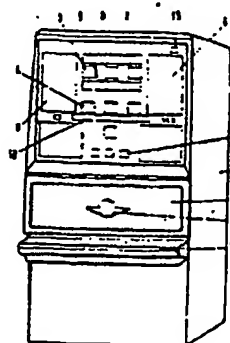
㉑ Agente: Ungria Goiburu, Bernardo

㉒ Título: Máquina recreativa.

㉓ Resumen

Máquina recreativa.

Máquina recreativa del tipo de las accionadas por monedas y de las que otorgan premios en metálico, de acuerdo con la consecución de combinaciones que se pueden establecer aleatoriamente mediante una serie de figuras o signos previstos en un conjunto de tres rodillos o elementos móviles. La máquina incorpora como novedad un segundo juego de rodillos alineado con el primero, siendo aquel actuado paso a paso por pulsadores accionados por el propio jugador, permitiendo a este optar a un premio correspondiente a la cantidad acumulada en las diferentes jugadas, y que además aparece reflejada en el propio panel de señalización. Asimismo, la combinación que se consiga con ese segundo juego de rodillos puede ser coincidente con una de las combinaciones establecidas como premio parcial, para optar a un doble premio.



ANCHOR 16155

2 013 885

2

## DESCRIPCION

La invención que se describe en esta memoria trata de una máquina recreativa, de las que funcionan con la introducción de monedas, y dan premios en metálico de acuerdo con lo establecido por las leyes sobre la materia, y a la que se le ha dotado de unas características especiales a través de las cuales presenta nuevos alicientes para el jugador que puede ver premiado su acierto con una cantidad importante, ya que los porcentajes destinados a premios van acumulándose en un contador especial y visible en el frontal de la máquina.

Existen en el mercado numerosas máquinas del tipo de la que es objeto de esta solicitud, que comprenden en líneas generales uno o más conjuntos de rodillos en los cuales van situados signos y figuras que aleatoriamente y a través de sistemas electrónicos con programación, giran para componer combinaciones diferentes que al coincidir con las programadas obtienen premios de diferentes valores.

Prevía la introducción de las monedas y a través de un pulsador, o bien una palanca de mando, e incluso mediante un temporizador automático se acciona el mecanismo que pone en marcha todo el sistema.

La máquina recreativa que se describe comprende tres pulsadores en el panel frontal de juego, que al ser pulsados antes del juego o durante su desarrollo, cambia las figuras de uno, dos o tres de los rodillos dispuestos en una situación independiente de la convencional de los rodillos normales de juego, que van cambiando las figuras y se paran automáticamente, marcando la combinación que si es coincidente con la de la segunda fila de rodillos, consigue el premio acumulado en los distintos juegos realizados y no premiados.

Al mismo tiempo, también, si la combinación coincide con una de las combinaciones establecidas como premio parcial, se cobre este automáticamente.

La máquina en reposo, o sea sin jugar, tiene

en continuo movimiento los rodillos, mostrando las distintas combinaciones de premio que puede conseguir el jugador.

Al introducir la moneda, el jugador dispone de la oportunidad de cambiar la combinación en la segunda fila de rodillos, por medio de los correspondientes pulsadores.

Todos los mecanismos van encerrados en un mueble en el que aparece el panel de juego con la iluminación adecuada, así como los pulsadores correspondientes para todas las combinaciones, así como palanca y pulsador de mando voluntario, ranura para introducir monedas y bandeja de recogida de premios.

Se adjunta una lámina de dibujo, en cuya figura única se muestra el mueble que compone exteriormente la máquina, visto en perspectiva.

Como ejemplo práctica de realización de la máquina de juego, vemos que se compone de un mueble vertical, generalmente paralelepípedo rectangular -1-, en cuya parte frontal superior aparece el panel -2- donde van los distintos indicadores y elementos de actuación para el juego.

Se han dispuesto dos filas -3- y -4- de tres ventanas cada una. La superior -3- deja ver los rodillos de tipo convencional con sus signos y figuras que, al coincidir con cualquiera de las combinaciones estipuladas y representadas en las tablas laterales -5- y -6- dan los premios programados aleatoriamente.

En la inferior -4- los rodillos con sus figuras, pueden ser cambiados, por giro, paso a paso, a través de los pulsadores -7- correlativamente situados por debajo de aquellos. Los espacios -8- -9- y -10- corresponden a indicadores para facilitar el manejo. El espacio -11- corresponde a una indicación luminosa de premio.

En la cara frontal del pupitre -12- esta situada la palanca -13- de accionamiento manual de puesta en juego. Debajo aparece la bandeja -14- para recogida de premios.

En la parte superior frontal del mueble esta situada la ranura -15- de introducción de monedas.

ANCHOR 16156

## REIVINDICACIONES

1. Máquina recreativa, que comprende un mueble en cuyo interior van dispuestos todos los mecanismos electrónicos programados para la actuación selectiva y aleatoria de una línea de tres rodillos giratorios, dotados con figuras y signos con los cuales se forman diferentes combinaciones que al coincidir con las programadas optan a un premio inmediato, estando provisto además de un monedero para puesta en funcionamiento de la máquina y depósito de monedas para premio, así como una bandeja de recogida de estas, cuya

máquina se pone en movimiento, una vez introducidas las monedas mediante contacto establecido con una palanca-balancín de acción manual, y se caracteriza porque en alineación con el primer conjunto de tres rodillos dispone de otro similar que es actuado paso a paso por correspondientes pulsadores para que el jugador pueda elegir la combinación deseada con opción al premio de la cantidad acumulada en las diferentes jugadas, que esta reflejada en la parte superior del panel, pudiendo ser coincidente, además, con las combinaciones del programa con opción a los dos premios.

15

20

25

30

35

40

45

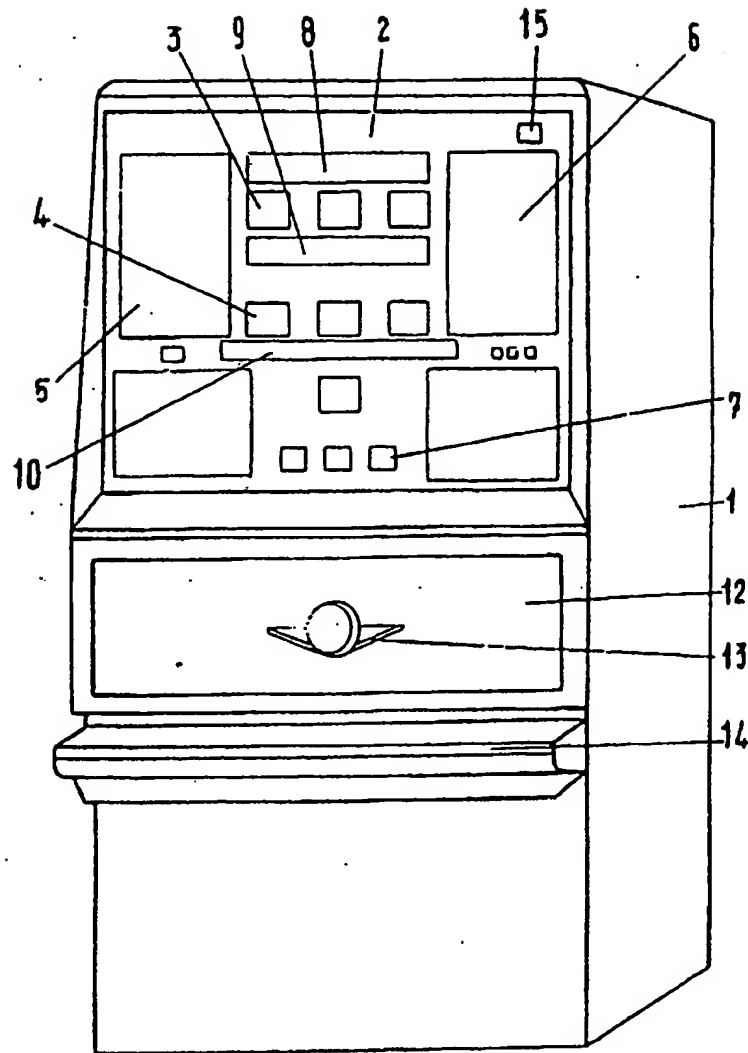
50

55

60

65

2 013 885



ANCHOR 16158



2 013 885

10. REGISTRY OF INDUSTRIAL  
PROPERTY  
SPAIN

11. Publication No. ES 2 013 885  
21. Application No. 8901326  
51. Int. Cl.<sup>4</sup> G07F 17/34

12

## PATENT FOR INVENTION

A6

22. Submission Date: 08-05-88	73. Patent holder(s): José García Román Hermanos Machado, no. 59 8º 46009 Valencia, SP
45. Date of Public Notice: 06-01-90	72. Inventor(s): García Román, José
45. Date of Publication of Patent Booklet: 06-01-90	74. Agent: Ungria Goiburu, Bernardo

54. Title: Recreational Machine

57. Background:

Recreational machine.

Coin-operated recreational machine that awards prizes in coins, based on obtaining combinations that can be randomly set using a series of figures or symbols contained on a set of three rollers or spinning elements.

The novelty of the machine is that it contains a second set of rollers aligned with the first, with this second set operated step by step using buttons pushed by the player, who can opt for a prize equal to the total amount accumulated in different plays, and which is also shown on the display panel. Moreover, the combination obtained using this second set of rollers may coincide with one of the combinations established as a partial prize, so as to opt for a double prize.

[figure]

ANCHOR 16155

2 013 885

## DESCRIPTION

This invention herein described pertains to a recreational machine of the coin-operated type, giving prizes in coins in accordance with applicable legal provisions, and which has been equipped with special characteristics that serve to offer new inducements to players, who can obtain substantial winnings by accurate playing, in that percentages applicable to prizes are totaled up by a special counter that is visible on the front of the machine.

There are many machines in the market of the type referred to in this application, which in general consist of one or more sets of rollers containing symbols and figures that spin at random and by means of programmed electronic systems, and which award prizes of varying amounts when they match programmed combinations.

The mechanism that starts the entire system is activated upon inserting the coins, using a button or control lever, to include by means of an automatic timer.

The recreational machine herein described consists of three buttons on the front playing panel that, upon being pressed prior to or during playing, changes the figures on one, two or three of the rollers arranged differently from those normally used to play, with the figures being changed and the rollers stopping automatically, producing a combination that, if it coincides with that of the second roller, awards a cumulative prize from the different games wherein no prizes were awarded.

Moreover, if the combination coincides with one of those established as a partial prize, this partial prize is automatically won.

When the machine is idle, i.e., not being played, the rollers spin continuously, showing the various prize combinations that a player can attain.

When a coin is inserted, the player has the opportunity to change the combination in the second row of rollers by using the corresponding buttons.

All of the mechanisms are housed in a cabinet with an appropriately lit playing panel, as well as the corresponding buttons for every combination, the lever and voluntary control button, a coin slot and a tray for collecting the prizes.

A plate with a drawing is attached, being a single figure with an exterior view of the machine in its cabinet, in perspective.

As a practical example of the embodiment of the slot machine, we can see that it consists of a vertical cabinet, generally a rectangular parallelepiped (1) with a panel (2) on its upper front part that contains the various indicators and elements for playing the game.

There are two rows (3) and (4), each with three windows. The upper row (3) shows the conventional rollers with their symbols and figures that, upon matching any of the combinations indicated and shown on the side tables (5) and (6), award the prizes that have been randomly programmed.

The rollers with their figures on the lower row (4) can be changed by causing them to spin, step by step, using the corresponding buttons (7) located beneath the rollers. The spaces (8), (9) and (10) pertain to indicators that facilitate playing. Space (11) is a lighted prize indicator.

The manually operated lever (13) is located on the front face of the desk (12), for starting the game. Underneath is the tray (14) for receiving prizes.

The coin slot (15) is located on the upper front part of the cabinet.

ANCHOR 16156

2 013 885

CLAIMS

1. A recreational machine, consisting of a cabinet that houses all of the electronic mechanisms programmed for selective and random operation of a row of three revolving wheels containing figures and symbols by which different combinations are formed, which, upon matching the programmed combinations, offer the option of an immediate prize, also being equipped with a coin box for starting up the machine and a receptacle for coins as prizes, as well as a coin tray, said machine becoming operative upon insertion of coins by means of contact established with a manually-operated lever-rocker arm, wherein when there is alignment with the first set of three rollers there is another similar set operated step by step by means of corresponding buttons so that the player can select the desired combination with an option for the cumulative prize amount for different plays, as shown on the upper part of the panel and which can also coincide with the programmed combinations with an option for both prizes.

ANCHOR 16157

2 013 885

[figure]

BEST AVAILABLE COPY

ANCHOR 16158